PATRIMÔNIO HISTÓRICO DE SOBRAL E LUDICIDADE NA ESCOLA CARMOSINA FERREIRA GOMES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Francisco Jamison Liberato Sousa[77]
Antônio Alysson Gomes Azevedo[78]
Marcelo de Sales Aragão[79]
Francisco Wesley Araújo da Silva[80]

RESUMO

Este trabalho traz um relato de experiência dos bolsistas do subprojeto de História da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA) na escola Carmosina Ferreira Gomes, na utilização do patrimônio cultural para o processo de ensino-aprendizagem para compreender a experiência humana ampla e complexa, sendo possível compreendê-la através de suas diversas manifestações.

PALAVRAS CHAVES: História de Sobral; Patrimônio Histórico; Ludicidade na escola

ABSTRACT

This work presents an experience report of the scholarship holders of the History subproject of the Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA) at the Carmosina Ferreira Gomes school, in the use of cultural heritage for the teaching-learning process to understand the broad and complex human experience, being possible to understand it through its various manifestations.

KEY WORDS: History of Sobral; Historical Heritage; Playfulness at school

INTRODUÇÃO

O PIBID, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à docência é hoje um programa fundamental no cenário educacional brasileiro, tendo em vista que o mesmo se faz porta de entrada e permanência dos estudantes licenciandos na docência, fomentando o exercício do saber através do ensino e da pesquisa.

---

[77] Bolsista ID, licenciando em História pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA); E-mail: jamesom.liberato@hotmail.com;
[78] Bolsista ID, licenciando em História pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA); E-mail: altimetro3@hotmail.com;
[79] Bolsista ID, licenciando em História pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA); E-mail: marcelo.arago21@gmail.com;
[80] Bolsista ID, licenciando em História pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). E-mail: neimaraujo@hotmail.com

Nesse sentido, o subprojeto de História da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA) muito tem a contribuir nessa perspectiva, pois o mesmo já desenvolveu muitos trabalhos relevantes para o fomento da permanência na docência, para o desenvolvimento de estratégias no ensino-aprendizagem em História e para o trabalho interdisciplinar. Sendo assim, este trabalho traz um relato de experiência dos bolsistas do subprojeto de História da escola Carmosina Ferreira Gomes.

Nosso objetivo é compartilhar a ação aplicada e refletir sobre as dimensões alcançadas por ela, bem como analisar o quão importante foi a utilização do patrimônio cultural para o processo de ensino-aprendizagem em História dos alunos da escola e para a formação dos discentes licenciandos do curso de História. Essa metodologia é uma das muitas formas de como podemos trabalhar a História e de como podemos compreender a experiência humana.

> É por meio dos diversos processos, mecanismos, fontes e atos educativos que compreendemos a experiência humana, as tradições, os valores, as ideias e as representações produzidos por homens e mulheres em diversos tempos e lugares. Nós – professores, alunos, autores, produtores, formadores, investigadores – ensinamos e aprendemos história, sempre, nos diversos espaços, mas é na educação escolar que, fundamentalmente, produzimos novas maneiras de ler, compreender, escrever, viver e fazer história.[81]

Portanto, é bastante válido pensarmos em novas formas de se trabalhar com o conhecimento histórico, tento em vista que a dimensão humana é ampla e complexa, sendo possível compreendê-la através de suas diversas manifestações.

DISCUSSÃO E A ESCOLHA DO TEMA

Na reunião semanal dos pibidianos da escola E.E.M. Carmosina Ferreira Gomes tentamos pensar em uma ação que envolvesse os estudantes com a cidade onde eles residem, ressaltando sobre a relação de pertencimento que existe entre as pessoas e o lugar onde vivem. A partir desse pensamento, nós bolsistas discutimos e chegamos ao consenso de que seria muito interessante trabalhar os monumentos históricos que a cidade de Sobral/CE possui.

---

[81] FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e ensino de história**: Experiências, reflexões e aprendizados. Campinas-SP: Papirus, 2003, p. 11.

Após um levantamento dos possíveis locais que iriam ser utilizados na ação com os alunos, foi percebido por nós que todos estavam localizados nas regiões centrais da cidade, portanto, os alunos da escola em que atuamos, residem quase em toda sua totalidade no bairro do Sumaré, região periférica da cidade, e que os mesmos tem pouca ou nenhuma afinidade com essas edificações, o que viria a tornar a nossa intervenção ainda mais importante, já que nesse momento ela também teria o papel de mostrar a eles uma parte do município que eles pouco conhecem.

O PROJETO

Tendo o tema que seria levado para a turma e o objetivo da ação definidos, partimos para a elaboração do projeto, separando cinco edificações para serem trabalhadas: o Teatro São João, O Arco do Triunfo, A Casa do Capitão-Mor, O Museu Dom José e a Igreja da Sé. Dividimos o grupo dos bolsistas para fazer a introdução sobre o que é patrimônio, a pesquisa e a explanação acerca do tema, e a elaboração de materiais que seria realizada, como a pintura dos monumentos em folhas de isopor.

Nesse momento, já sabíamos o que iríamos fazer e como fazer, mas como lidamos com turmas que tem um alto nível de desatenção, começamos a nos questionar sobre o que poderia ser feito para incrementar nosso projeto, e assim, fazer com que os alunos ficassem mais atentos e interessados no assunto. E foi onde surgiu a ideia de uma competição, em que separaríamos a sala em dois grupos e eles responderiam perguntas sobre os patrimônios após nossa breve introdução sobre cada um deles, além de uma recompensa pelo esforço de todos. O grupo que ganhasse a competição seria premiado com um pacote de pirulitos.

Outra indagação surgida com esse pensamento foi como faríamos perguntas justas aos dois grupos, de mesmo nível, para que os mesmos não sentissem que houve algum tipo de favorecimento, já que nós pibidianos estaríamos escolhendo o que perguntar e a quem. A resolução disto estaria em fazer os próprios alunos escolherem suas perguntas, de forma aleatória, mas como isso seria feito?

Após uma conversa entre os bolsistas, procurando uma resolução que não fosse demasiada simples, foi proposta a inserção de uma amarelinha portuguesa, onde, se comparada à habitualmente jogada no Brasil, a jogabilidade e o número de “casas” são iguais, apenas mudando o formato da amarelinha.

E assim o aspecto lúdico foi inserido na ação, com as perguntas sobre os patrimônios colocados em cima de cada "casa", duas em cada uma, que estariam guardadas dentro de um envelope contendo também a resposta. Dentro dessa dinâmica, portanto, seria necessário que cada grupo escolhesse um representante para jogar, e na hora de responder, o grupo ajudasse. O aluno arremessa uma pedra na amarelinha, e vai pulando nas "casas" que tiverem desocupadas; na volta são pegues a pedra e um dos envelopes com a pergunta que estiver na "casa". Ao concluir o percurso, o envelope é entregue a um dos pibidianos, que lê a pergunta e o grupo responde. Se a pedra caísse em uma "casa" que não houvesse mais perguntas, ela seria lançada novamente, até uma que ainda tivesse.

O jogo foi muito bem recebido pelos alunos, ao passo que a participação dos mesmos foi calorosa e colaborativa, na qual eles, ao mesmo tempo em que aprendiam, movimentavam-se, desenvolvendo uma simbiose de exercícios do saber, do corpo, da interação e da mente.

BRINCAR E APRENDER: A IMPORTÂNCIA QUE PODE SER DADA AOS JOGOS COMO AUXÍLIO NO EXERCÍCIO DA DOCÊNCIA

No contexto atual da educação brasileira, em especial no âmbito da educação básica, a ludicidade possui um papel de significativa importância para a formação das crianças e adolescentes, podendo ser um meio pelo qual elas possam aprender a partir de brincadeiras. O que para alguns parece só uma brincadeira, na verdade pode ser o meio para que a criança atinja o desenvolvimento físico, emocional e social. Mas o lúdico não é restrito apenas à educação de crianças da educação básica. Ela pode ser trabalhada também com adolescentes e jovens possibilitando ao indivíduo ter uma maior capacidade de raciocínio, contribuindo não apenas na sua vida escolar, mas também na sua vida fora da escola. Para Luckesi, a ludicidade é:

> (...) um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas a presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras.[82]

[82] LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. São Paulo: Ed. Cortez, 2005, p. 11.

A partir da brincadeira é possível que o indivíduo possa analisar sua realidade e possa passar a ter uma outra perspectiva de como saber lidar com certas situações do seu cotidiano que exijam uma maior aptidão física ou mental, que pode ser aguçada por meio de brincadeiras, ainda mais se elas tiverem tal propósito. E também a partir de alguma brincadeira o sujeito pode passar a ter conhecimento de algo que esteja inserido na sua realidade, mas que pode ser despercebido, e com a brincadeira passa a ser notado, para ser admirado ou questionado pelo sujeito que antes desconhecia esse algo, pois é possível adaptar um jogo ou brincadeira para que se atinja o propósito que se busca. Foi o que foi feito ao adaptarmos o jogo de amarelinha para tratar do tema Patrimônio Histórico da cidade de Sobral - CE, para que os estudantes pudessem, a partir do jogo, conhecer aspectos e curiosidades de monumentos arquitetônicos da cidade que por muitos eram despercebidos, mostrando assim que se pode aprender a partir de brincadeiras e ainda mais se estas forem voltadas para um fim pedagógico.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O lúdico pode ser um meio para que se possa ter um melhor aproveitamento em sala de aula quando este possui um fundamento pedagógico e é voltado para o aprendizado, seja ele dado em forma de conteúdo ou voltado para as relações humanas, como integração e convivência.

Na escola Carmosina Ferreira Gomes, onde nós bolsistas do subprojeto História atuamos, aplicamos intervenções que abordam temas bem presentes na realidade dos alunos, como questões de gênero, saúde, educação e outras mais, visando buscar uma conscientização dos alunos acerca do tema abordado para assim construir ou melhorar as relações entre alunos e comunidade em geral.

Sobre a ação dos patrimônios, foi notada a surpresa que muitos dos estudantes tiveram ao perceber, através da nossa explicação, o quão antigo eram essas edificações, e o contexto histórico/social em que cada um foi construído. Além de descobrirem a existência de alguns deles, que, por mais que fossem nascidos e crescidos na cidade, não conheciam, como a Casa do Capitão-Mor, José de Xerez Furna Uchoa. E a partir disto, foi comprovado por nós a real necessidade de ter esse projeto aplicado na escola, para apresentar aos alunos a cidade que eles desconhecem ou pouco conhecem.

Já sobre a forma lúdica que o projeto foi aplicado, percebemos que realmente foi um diferencial se comparado a outras ações, pois nessa tivemos uma maior participação dos alunos por conta do tema, que envolvia a todos de forma indireta, mostrando o que eles não sabiam sobre o local em que vivem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar as questões relacionadas ao conhecimento da História é tarefa bem complicada dependendo do público que se tenha. O conhecimento histórico muitas vezes exige abstração, e se o professor não tiver determinadas estratégias, a aula fica enfadonha e o conhecimento histórico torna-se uma espécie de "vilão" para os alunos, e isso é um verdadeiro atentado à importância do ensino de história, que se torna cada vez mais necessário, ainda mais hoje, em que vemos o crescimento da popularização de movimentos a favor de programas absurdos, como, por exemplo, o Escola Sem Partido e a recente reforma do Ensino Médio.

O projeto abordado por esse artigo nos proporcionou refletir sobre dois pontos: que quaisquer questões levantadas sobre a cidade e/ou meio que os alunos vivem faz surgir um maior interesse dos mesmos pelo assunto, e que a ludicidade aliada ao ensino de história proporciona uma experiência muito positiva, em que os alunos se engajam e se envolvem com a proposta. Para nós, bolsistas, é uma experiência que soma muito no que tange a descobrir novas estratégias e como, enquanto professores, podemos quebrar velhos paradigmas das metodologias no ensino de História.